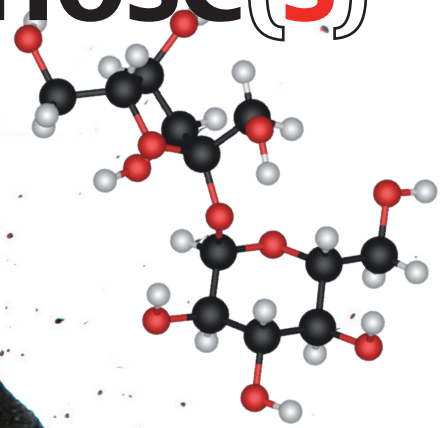
Ateliers Pédagogiques
d'Arts Plastiques
Education et Enfance

Métamorphose(s)



Mulhouse

Introduction

1- Parcours

Kunsthalle

Musée des Beaux-Arts

Musée Historique

2- Pistes plastiques

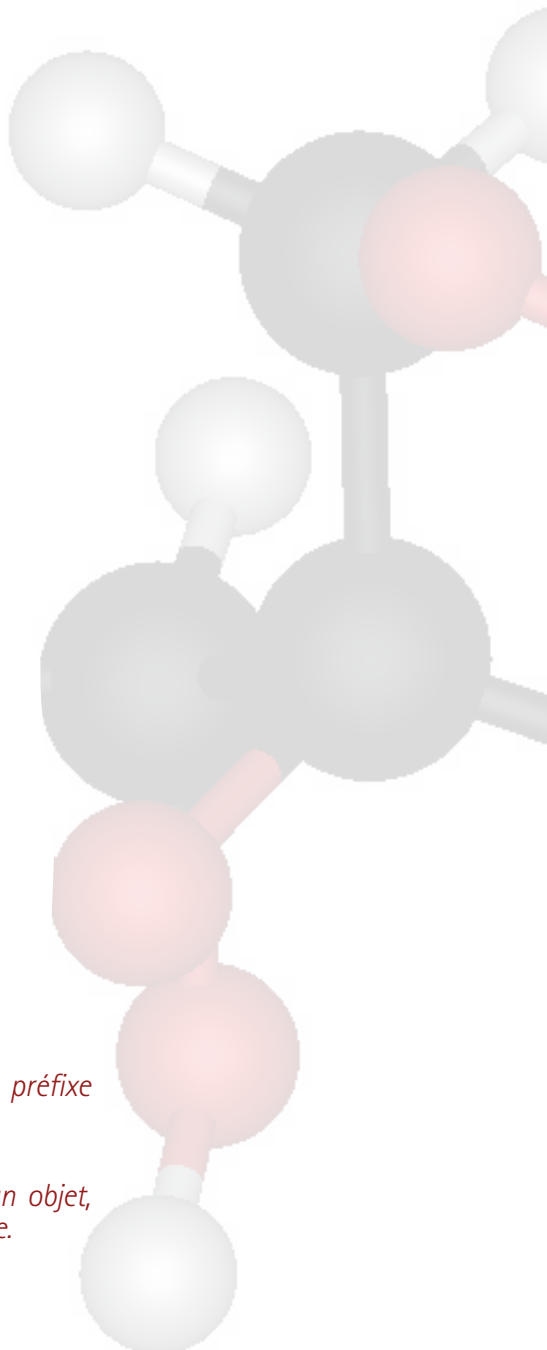
3- Formations pédagogiques

4- Histoire des Arts

5- Ressources locales

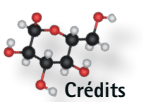
6- Exemple de projet artistique

Poster Métamorphose(s)
Enfants-adultes



La Métamorphose | *c'est un mot d'origine grecque, composé du préfixe méta «après, au delà de, avec» et de morphé «la forme».*

La Métamorphose transforme un élément, un objet, une personne ou un animal d'un état à un autre.



Crédits

Conception, graphisme et réalisation du dossier pédagogique : Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques du Pôle Education et Enfance.
Participation au dossier : Jean-Jacques Freyburger, Conseiller Pédagogique en Arts Visuels
Claire Rottner, Stagiaire aux APAP.

Introduction

Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.

En écho à la célèbre maxime de Lavoisier, chimiste français du 18ième siècle, les APAP souhaitent mener un travail de réflexion autour des différents temps de la métamorphose.

Ce thème universel propre au monde qui nous entoure, permet d'aborder dans sa transversalité, l'évolution et les cycles de la vie, la cuisine, l'urbanisme, la physique/chimie...

En s'appuyant sur la découverte d'œuvres d'art et de démarches artistiques contemporaines rencontrées dans un parcours balisé (la Kunsthalle, le Musées Historique et des Beaux-Arts...), les enfants aborderont :

- divers procédés artistiques, alchimiques, culinaires... pour produire des métamorphoses,
- des concepts pour inventer, imaginer leurs métamorphoses,
- des techniques artistiques pour réaliser des métamorphoses.

Cela favorisera par l'expérimentation de la transformation, l'émerveillement des métamorphoses inventées et réalisées par les enfants.

Ainsi durant l'année scolaire 2011-2012, les APAP engageront des projets et ateliers artistiques avec les publics scolaires mulhousiens et périscolaires m2a. L'ensemble des enfants inscrits dans les périscolaires mulhousiens participeront aux ateliers APAP et réaliseront une « métamorphose » lors d'ateliers de pratiques artistiques.

Les APAP souhaitent aborder la métamorphose en pointant ses caractéristiques, en détournant ses processus et en jouant sur l'entre-deux : la chronologie marquant les différentes étapes de la transformation, de l'évolution ou de la croissance. C'est dans ce nouvel interstice entre l'objet de départ et l'objet métamorphosé que les enfants, stimulés par des références culturelles et artistiques, imagineront et créeront leur propre métamorphose. Les enseignants et les responsables de sites périscolaires auront à cœur d'enrichir les projets/ateliers artistiques proposés en réalisant des activités complémentaires autour du monde vivant, des sciences, etc.

Les APAP proposeront également, en lien avec le Centre de Ressources, des pistes plastiques, des formations, des outils pédagogiques et des ressources autour de la métamorphose afin d' accompagner les enseignants et les responsables de sites périscolaires dans leurs projets respectifs.

En complément de ce dossier, un poster central (répertoire imagé détachable) montrera aux enfants des métamorphoses connues auxquelles ils sont quotidiennement confrontés. Au verso de celui-ci, les adultes trouveront une étude (non exhaustive) des métamorphoses autour de la matière, du sensible et du vivant. Il est ainsi plus facile de visualiser dans quel domaine se situe la métamorphose et quels peuvent être les liens et les passages opérés d'un champ à un autre.

Cyrille Saint-Cricq,
Responsable
des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques
Pôle Education et Enfance

1- Parcours

Pour aborder le thème de la **Métamorphose** *et proposer aux enfants des projets artistiques riches en références artistiques, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques balisent 3 parcours, soit 6 œuvres à découvrir dans différents lieux mulhousiens.*

Kunsthalle, la Fonderie

Bientôt le métal entre nous sera changé en or

exposition monographique de Benoît Maire
du 15 septembre au 13 novembre 2011

Commissaire d'exposition
Vincent Honoré

Pour cette nouvelle exposition de la kunsthalle, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent des lectures d'œuvres, un carnet d'activité pour les enfants de 5 à 16 ans et des ateliers de pratiques artistiques.

Carnet d'activités et pistes plastiques

A la fois ludique et pédagogique, ce carnet sert de guide personnel à l'enfant pour «vivre» la visite de l'exposition de manière autonome. Ses capacités d'observation et d'imagination sont tour à tour sollicitées tant dans la quête de réponses (lecture de cartels, reconnaissance d'œuvres grâce à des indices) que dans la représentation des oeuvres (croquis, mise en scène).
Gratuit, il est à demander à l'accueil de la Kunsthalle.

Installation, éléments en noyer, bronze, verre, chêne, cire, terre cuite, sureau, cuivre, albâtre et deux films en super 8 mm.

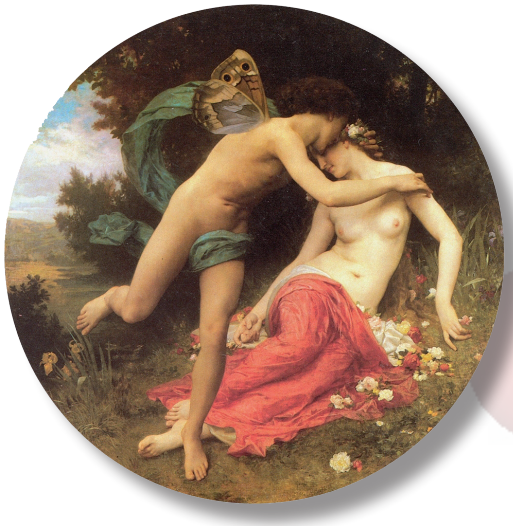
L'Espace nu

1- *L'espace nu* est une grande installation (400 m2) présentant 4 espaces distincts dans un même est seul lieu : *Le travail du copiste*, *L'analytique de la répétition*, *Le place du prêtre* et *Dans un jardin public*. Dans ces quatre ensembles, le spectateur est invité à circuler autour d'œuvres de diverses natures : sculptures, objets récupérés, vidéos et mobiliers. L'espace nu met en réseau et crée des liens entre les différentes œuvres par la récurrence et la cohérence des matériaux utilisés : métal, bois, or, bronze, cire, plâtre, verre, terre cuite...

2- Cette installation est vaste et bien répartie dans l'espace imparti car il y a très peu de vide ou de déséquilibre dans la disposition des œuvres. La répartition de celles-ci semble obéir à une organisation géométrique où les œuvres s'alignent les unes par rapport aux autres. Tout semble à sa place, posé.
En déambulant dans l'installation, le spectateur découvre que les œuvres sont dans l'ensemble constituées d'assemblages de fragments de matériaux hétéroclites et de formes récurrentes. Il est facile d'identifier les différents procédés appartenant au registre sculptural: l'assemblage, la taille, le tournage de pièces de bois (noyer, sureau, chêne, albâtre), le moulage et le tirage en plâtre, cire et bronze d'objets du quotidien.
Ici, la notion de fragment est récurrente. L'artiste a en effet substitué des fragments d'objet (le pied d'une table) pour le travailler et le réutiliser d'une façon autonome ou détournée dans une nouvelle composition.
En observant bien, le spectateur peut se rendre compte que l'artiste propose des œuvres binaires et joue avec les oppositions entre les matières (bois, verre, métal...), les textures (lisses, rugueuses, froissées...), les pleins et les vides, le dur et le mou, l'opaque et le transparent, le mat et le reflet, l'original et la copie, le vertical et l'horizontal, l'instable et l'équilibre, le chaud et le froid, le plan et le volume, l'entier et la moitié, les couleurs et le monochrome, l'ouverture et la limite, le vrai et le faux... toutes ces oppositions se retrouvent et se partagent d'un fragment à l'autre même si suivant les œuvres rencontrées, ils changent de matière, de consistance ou bien de statut. On peut ainsi tisser des liens entre les différentes pièces d'un point de vue formel puis en cherchant les morceaux disséminés et transformés au fil des pièces. Des métamorphoses s'opèrent en changeant ainsi la nature profonde des objets.

3- Cette installation est composée d'images vidéos qui ponctuent chacun des 4 espaces du lieu. Y sont diffusées les séquences du long-métrage L'île de la répétition, tournée par l'artiste en 2010. Mais les images les plus fortes sont sûrement dues aux différents registres d'images évoqués, liés à l'antiquité, l'archéologie ou l'atelier... Il ne faut pas oublier que la connaissance que nous avons de l'antiquité, est arrivée en fragments au fil de fouilles archéologiques. Nous en avons donc toujours une vision parcellaire, fragmentaire du passé qu'il faut ensuite reconstituer, assembler, interpréter et présenter au public. Et c'est ici dans cette exposition que le fragment prend tout son sens. Il évoque une cassure, la séparation, un manque, la partie amputée et une autonomie tout comme cette « jambe » de table tantôt pied tantôt forme oblongue abstraite. Il en est de même pour cette tête de sculpture de style antique, en bronze, coupée en deux et posée sur un grand socle fin. Elle induit une période historique (la Grèce antique) mais elle nous suggère aussi la philosophie, la mythologie et évoque le point de départ d'une chronologie.

4- L'artiste mêle ici les composants classiques de la sculpture aux problématiques contemporaines de l'art. La frontière entre les genres est mince et il en joue, ainsi il est difficile de définir la nature de chaque pièce composant cette installation. Le rôle de chacune étant d'interroger la suivante.
Cette installation introduit les enjeux caractéristiques de l'art contemporain en sollicitant fortement le spectateur à participer à la construction du sens de l'œuvre regardée. L'artiste joue sur les statuts de l'objet à l'œuvre, il inventorie ce qu'il peut être et devenir par métamorphose, selon les procédés imposés. Ici tout est métamorphose, des cycles durant lesquels s'opèrent des successions de transformations factorielles comme pour marquer des périodicités qui nous renvoient à la composante temps, essentielle à celle-ci. Benoît Maire nous donne une sorte de répertoire des enjeux de l'art contemporain en abordant des notions de série, de Ready Made, de détournement, de désacralisation, de concept pour que le public puisse amorcer des métamorphoses sémiologiques. Celle qui est suggérée ici, peut être interprétée comme une rétrospective non exhaustive de l'évolution de l'œuvre d'art de l'antiquité à nos jours.



Musée des Beaux-Arts

Flore et Zéphyr

Cette peinture est un tondo (une toile ronde) 1,85 x 1,85 m, ornée d'un cadre carré, massif et doré. Ce tableau peint à l'huile est de la fin du 19ème siècle, de style académique, dit pompier, du peintre William Bouguereau.
Au premier plan, deux jeunes gens à demi-nus, sont mis en scène dans un environnement bucolique (cadre champêtre idéalisé en référence aux poésies pastorales de l'Antiquité) fait de verdure en bordure d'un plan d'eau ombragé par un bosquet (petit bois). Les deux personnages sont placés au centre du tableau qui représente un jeune homme avec des ailes de papillon, habillé d'une longue étoffe bleue portée par le vent et une jeune femme endormie dans l'herbe à même le sol, inerte, mi couverte d'une étoffe soyeuse rouge et entourée de fleurs. Le jeune homme l'enlace d'un bras et l'embrasse sur la joue.
Cette scène attire le regard par le contraste des couleurs. En effet, le bosquet en arrière-plan est très sombre, il contraste fortement avec la couleur de peau diaphane des personnages. La couleur rouge de l'étoffe recouvrant les jambes de la jeune femme se détache du sol par un jeu de couleurs, vert et rouge, l'une mettant en valeur l'autre. Le rouge étendu sur le sol est une couleur chaude, elle suggère une sensation de chaleur, de réchauffement ; en opposition avec l'écharpe bleue qui évoque plutôt la fraîcheur.
Les positions des membres sont très déliées, rappelant la danse classique. Ils ne relatent aucune tension musculaire, les membres semblent mous, sans angles nets, dans une grâce toute artificielle. Une impression de calme et de douceur se dégage de ces personnages. Quasiment aucune ombre n'est projetée, la lumière est diffuse et rappelle la luminosité de l'aube.
Cette absence d'ombre prononcée accentue l'impression de grâce et de légèreté, le jeune homme semble voleter juste posé sur un pied, défiant les lois de la pesanteur. Cette impression de légèreté est accompagnée de l'idée de fugacité par sa position improbable (rotation du buste) et la jambe droite en arrière qui suggère une position intermédiaire, entre l'atterrissage et l'envol.
L'aube induit l'idée de renouveau, associée aux fleurs éparses autour de la jeune femme et à la verdure luxuriante les entourant et au rouge chaleureux de l'étoffe, elle suggère que la scène se passe à l'arrivée du printemps.
La peinture est très lisse, on ne voit aucune trace de pinceau, le rendu est presque photographique, trop parfait. Les personnages sont inspirés de la mythologie gréco-romaine Flore, déesse des fleurs et Zéphyr, fils d'Éole (maître des vents) est un vent doux venu de l'ouest qui fait fondre les neiges ; ils personnifient les composants du printemps. Ici, Zéphyr est un jeune homme avec des ailes de papillon, à moitié en suspension juste sur la pointe d'un pied tout en légèreté, prêt à repartir, déposant au passage un baiser, son écharpe bleue prenant le vent ; il symbolise le souffle léger, tiède, agréable du vent venu de l'ouest qui réveille la nature en faisant fondre la neige et en répandant le pollen sur son passage. Flore est endormie, beauté resplendissante, elle symbolise la nature endormie pendant l'hiver sous la neige, inerte et se réveillant au printemps, découverte toujours fraîche et belle, et se recouvrant de fleur. Cette peinture représente le printemps par des personnages qui font appel à la notion d'association d'idées, de symboles. C'est une allégorie, le peintre met en image une notion abstraite, non figurative, ici le printemps.

Imagier

Pour aborder facilement le tableau de Flore et Zéphyr, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent aux enfants cet imagier. Celui-ci se compose de 18 images choisies en fonction d'objectifs bien précis. L'imagier se décline par différentes approches : les matières, les couleurs, les techniques, les gestes mais aussi les références culturelles et iconographiques.
En jouant avec les images, les enfants comparent, verbalisent, posent des hypothèses, imaginent, cherchent des domaines communs ou opposés. L'imagier leur permet de lire l'œuvre d'une façon ludique tout en les rendant acteurs de la visite en leur offrant une part d'interprétation et d'imagination.

Piste plastique

Un vent de saison

Objectifs
- aborder la notion d'association d'idées et de symbolique,
- expérimenter l'hybridation et la création de motif pour réaliser des métamorphoses,
- détourner un tableau existant.

Réalisation
Création d'une collection d'allégories, une pour chaque saison, comme une collection d'allures que revêtirait un personnage.
Les enfants créeront une feuille de style pour une saison de leur choix. Un modèle de fiche de style est mis à votre disposition mais vous pouvez facilement la personnaliser en introduisant des critères supplémentaires, qui donneront encore plus de sens à l'allégorie, par exemple, en introduisant la notion de passage d'une saison à l'autre…

Incitation
Pour transformer ce garçon en vent de printemps, le peintre lui a ajouté des ailes de papillon et l'a habillé d'une écharpe bleue qui s'envole. Comme c'est bientôt l'été, puis l'automne et enfin l'hiver, tu vas préparer ce garçon à traverser ces saisons, tu vas devoir à ton tour le transformer. En quoi va-il se métamorphoser ? Imagine la (les) métamorphose(s) de son corps par hybridation à chaque (ou une) saison (de ton choix).

Déroulement
1. Expliquer ce que l'on va faire : donner l'incitation puis reprendre verbalement, avec les enfants, les notions et termes spécifiques.
2. Association d'idées: choisir des éléments représentatifs pour chaque saison afin de transformer le personnage en « Monsieur été », automne ou hiver. Lister collectivement, d'une part les animaux qui font référence aux saisons et d'autre part les objets ou choses qui les symbolisent. Créer une banque d'image des saisons.
3. Création de l'hybride : choisir un animal en référence à cette saison, dessiner ou découper l'animal tiré de la banque d'image photocopiée. Choisir 2 morceaux/éléments de l'animal pour transformer le garçon, les découper, les positionner et les coller.
Choisir une chose, un objet, le découper dans la banque d'image et l'intégrer soit comme accessoire ou comme extension corporelle du personnage
5. Mise en couleur : chaque enfant choisit individuellement 3 couleurs représentatives de la saison. Les utiliser exclusivement pour mettre en couleur le dessin (les couleurs peuvent être nuancées).

Prolongements :
- créer un motif, dessiner l'objet choisi en simplifiant les formes. Répéter à intervalle régulier ce dessin de l'objet sur l'écharpe du garçon.
- mise en scène du personnage en le plaçant sur un fond (arrière plan) créé soit en peinture soit par collage.

William Bouguereau (1825 -1905)
Né à La Rochelle, prix de Rome en 1850, membre de l'Institut en 1876, Bouguereau remporta par ses grandes décorations murales, ses tableaux mythologiques ou ses peintures religieuses pleines de sentimentalisme (par exemple La Vierge consolatrice du Louvre), un succès incroyable de son vivant.

Musée des Beaux-Arts

Autoportraits

Ce sont deux toiles peintes à l'huile, l'une de 0.8 x 0.53 m et l'autre de 0.8 x 0.65 m.

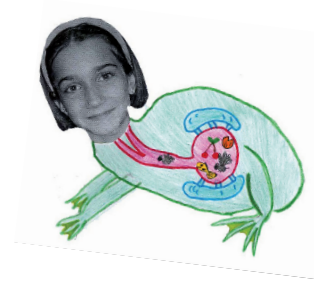
Le sujet est le même pour les deux toiles, le portrait d'un même homme. Ce sont des autoportraits (le peintre s'est peint lui-même), cadrés en buste, tourné de ¾. La position est classique. Il ne se représente pas en train de peindre mais il prend la pose comme un modèle, de manière très classique, assis, les bras le long du corps. Il regarde le spectateur. Sur les deux toiles, il porte un chapeau, une veste et une chemise mais il a deux allures (apparence, prestance) totalement opposées.

Sur l'une, la teinte dominante est le vert. Il est habillé d'un costume et d'un chapeau vert, d'une chemise à jabot entreouverte sur la poitrine et d'un gilet. Les vêtements ont l'air usés et n'ont pas de tenue. Le sujet semble quelconque. Même la peau semble légèrement verdâtre et lui confère une mauvaise mine. Le peintre s'est représenté tel qu'il est au quotidien, n'appartenant qu'au peuple.

Sur l'autre, le visage est bien le même mais le sujet semble différent. On peut voir dans les 4 coins du tableau des arrondis, qui signifient le miroir dans lequel se regarde le peintre, comme pour certifier l'authenticité de l'identité du sujet, lui même. Le teint est frais, rosé. Il porte un chapeau à large bord en velours bleu orné d'une bordure et pompon doré. Il est habillé d'un ample manteau de velours rouge et or, avec des plissés témoignant de la tenue et qualité du tissu. Le col de chemise est droit et net. Un col de fourrure sort de sous le manteau, comme pour souligner encore une richesse ou appartenance à un niveau social élevé, de la noblesse ou de la bourgeoisie. Le peintre s'est mis en costume d'apparat (éclat donné artificiellement), il a l'allure d'un prince. Cette toile témoigne de la technicité et l'habileté du peintre à reproduire les différentes textures et matières, mais aussi à mettre en valeur son sujet. Il s'est costumé, mis en scène pour se transformer, se donner l'apparence de ce qu'il n'est pas. C'est un autoportrait en majesté, l'artiste donne à voir une image de lui qui n'est pas la vérité mais celle qu'il aimerait avoir ou laisser à la postérité.

D'une peinture à l'autre, le peintre s'est métamorphosé en prince ou en personne quelconque. Il joue sur l'apparence.

Piste plastique



Autoportrait symbolique

Objectifs

- considérer des objets, images comme matériaux d'expression
- trouver des règles d'organisation de formes, d'objets et d'images
- permettre aux enfant d'exprimer par écrit leur observation, leurs projets
- adapter une technique par rapport à des efforts escomptés
- découvrir des démarches artistiques contemporaines et historiques
- échanger et constater les effets produits et justifier
- réinvestir des techniques apprises dans le domaine des arts plastiques

Séance 1 : décrire et écrire les caractéristiques de son visage (sans l'aide d'un miroir).
Réaliser un premier dessin d'après cette première description.
Enoncer oralement les descriptions précédemment écrites par les enfants et tenter de leur faire retrouver à qui elle appartiennent.
Utiliser un miroir cette fois-ci et réaliser à nouveau les étapes 1 et 2.

Séance 2 : décrire et écrire ce que les enfants aiment : leurs loisirs, leurs passions, les jeux, jouets, sports, friandises, films... préférés.
Réaliser plusieurs dessins de leurs passions préférées.
Trouver une analogie entre les passions précédemment dessinées et des parties de leur corps (ballon de football ---> tête).

Séance 3 : en se servant des dessins précédemment réalisés, l'enfant est invité à réaliser un collage en utilisant différents support iconiques (prospectus, journaux, dessins, photocopies...).
Possibilité de détourner des images ou d'utiliser des objets en autoreprésentation (pour ce qu'ils sont). Les enfants peuvent fabriquer des images en découpant des formes dans des supports appropriés (découpage de la forme d'un canari dans une feuille jaune, découpage d'un rectangle dans un calque pour figurer une vitre...).
Réaliser en parallèle un autoportrait avec un appareil photo numérique afin d'intégrer ou non le visage de l'enfant dans le collage

Séance 4 : finir les collages en cours de réalisation. Utiliser ou non des portraits photographiques.
Réaliser un texte biographique final qui peut être explicatif, descriptif des dernières productions plastiques.
Réalisation d'un petit livret personnel qui contiendra tout ce que l'enfant aura produit durant le projet.

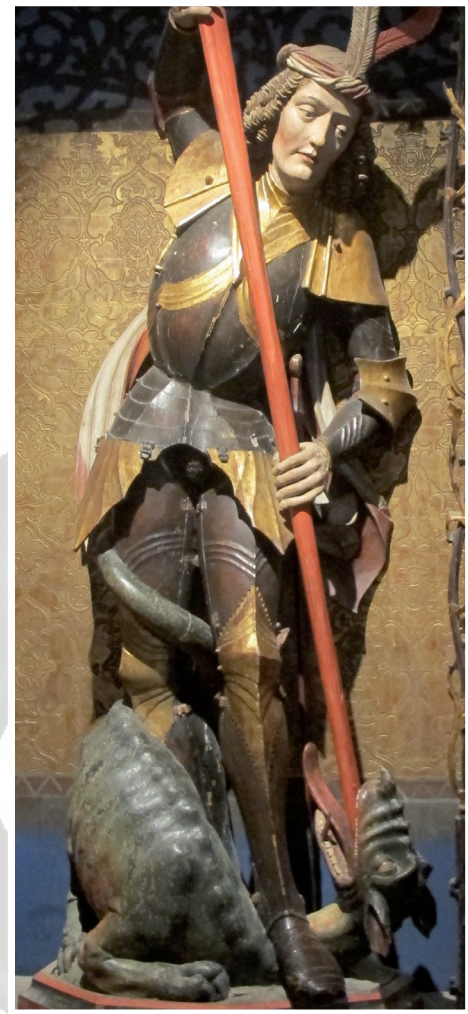
Jean-Gaspard HEILMANN (1718-1760)

Peintre mulhousien né en 1718, il meurt à Paris en 1760. Orphelin très jeune, sa famille décide de l'envoyer en apprentissage à Schaffhouse chez le maître DOGLER, puis à Bâle.
Sa rencontre avec le Cardinal DE TENCIN constitue le tournant de sa carrière. Il le suit à Rome et exécute pour lui de nombreuses commandes. Fort de cette expérience italienne, HEILMANN monte à Paris et se lie d'amitié avec BOUCHER, 1er Peintre du Roi Louis XV.

Peintre éclectique, il aime représenter des paysages, des scènes d'histoire ou des portraits, il est apprécié pour sa technique raffinée. Portraitiste à succès, il abandonne progressivement la peinture d'histoire.

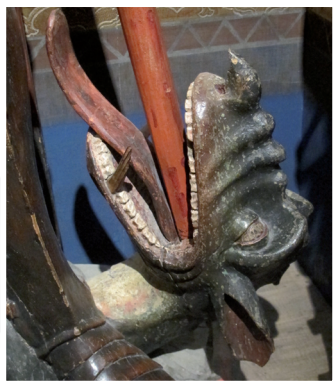
Musée Historique

Saint-Georges terrassant le dragon



Cette œuvre est une sculpture en ronde bosse (sculpture qui n'est pas attachée à un fond mais posée sur ou dans un socle) d'un artiste allemand anonyme et daté de 1490 environ, probablement originaire du Tyrol. Elle est disposée dans un caisson doré encadré sur sa face avant de motif végétaux ajourés. Elle a été sculptée dans du bois de tilleul et mesure 1.69 x 0.68 x 0.45m. C'est un bois polychrome.

Cette sculpture représente la scène de légende de Saint-Georges terrassant le dragon. Saint-Georges est debout, un pied sur le dragon, lui enfonçant une lance dans la gueule. Saint-Georges aux cheveux longs est habillé d'une armure et d'un turban. Il est traité d'une façon réaliste. L'expression de son visage est impassible, son corps est dans une attitude calme et déterminée, il ne trahit ni peur ni difficulté. Le mouvement et l'idée de résistance au combat est induite par le dragon qui tire sa langue et enroule sa queue autour de la jambe du héros. Bien que le dragon essaye de se défendre en enlaçant la jambe du chevalier, on connaît déjà l'issue du combat.



Cette légende a pour origine les prouesses au combat d'un chevalier croisé. Le dragon est un animal hybride (mélange de plusieurs espèces). On retrouve la couleur verte et l'aspect du corps caractéristique de nombreux reptiles, les plumes et les ailes d'un oiseau, la gueule et les pattes d'un lion. Cet être fantastique inspire la peur, la terreur même, car il revêt les caractères d'invincibilité et de cruauté dû aux qualités et capacités conjuguées des 3 animaux (carnivore, rapide, puissant, discret, prédateur...) sa capacité de voler lui conférant un angle d'attaque supplémentaire contre les hommes. La scène représentée a une forte valeur symbolique, le dragon symbolise le mal et Saint-Georges le bien qui gagne sur ce dernier, mis à terre.

Le chevalier est ainsi promu héros en faisant preuve d'une force, d'un courage et d'une hardiesse inégalée jusqu'ici qui lui permettent de sauver une population et une jeune fille de la mort certaine. Il terrasse, par sa détermination et sa foi, un être fantastique doté d'une réputation sanguinaire et invincible. Ici on retrouve tout ce qui caractérise les héros, en qualités physiques et morales ainsi qu'en actes. Ils défendent une cause, protège la population et/ou un être vulnérable contre les méchants, on entend par méchant une contre-valeur d'ordre moral, politique ou religieux. Après les mythes grecs, les légendes moyenâgeuses font fortement référence à la notion de héros. De simples hommes se métamorphosent en héros parce qu'ils viennent à bout de forces surnaturelles maléfiques, personnifiées par des monstres ou hybrides.

Piste plastique

Je fabrique des Hybrides

Par le collage

Chaque enfant dessine un monstre, un personnage et un animal. Ensuite les enfants découpent leurs dessins en détachant toutes les parties (têtes, corps, jambes, pattes, queues de poisson, ailes de dragons...).
L'enseignant/animateur réalise 3 banques d'images : la banque des têtes, celle des corps puis celle du bas de l'hybride.
Chaque élève est invité à piocher un élément dans chaque banque et les assemble sur une nouvelle feuille. L'enfant redessine le collage et ajoute des détails ou d'autres éléments concernant le pelage, les costumes etc. Reste ensuite à imaginer un nom, un mode de vie, un habitat...

Par le dessin

Une méthode très simple consiste à réaliser des êtres hybrides en utilisant la technique du Cadavre Exquis.
On plie une feuille (A3) en 3 parties égales.
On demande aux enfants de réaliser dans la partie haute, la tête d'un monstre (personnage, animal).
Ensuite les enfants cachent la tête et remettent à leurs voisins la feuille pliée en leur demandant de dessiner le corps sur la partie du milieu.
Une fois le corps dessiné (avec tentacules, pattes, bras...) les enfants plient à nouveau la feuille et la passent à un autre camarade. Ce dernier doit finir le dessin en réalisant le bas du monstre (pattes arrières, queue de poisson, piques etc.).
Une fois le dessin fini, on demande aux enfants de déplier la feuille et de découvrir le monstre créé. Par la suite ce monstre peut être complété, on peut lier les différentes parties entre elles, on peut le colorier, le peindre, l'agrandir...

2- Pistes plastiques

5 - 12 ans **Scolaire, périscolaire et extrascolaire**

Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques

Les pistes plastiques ci-dessous, réparties par nature de métamorphoses permettront suivant l'actualité culturelle mulhousienne de mettre en oeuvre de nouveaux projets et ateliers artistiques. Les éléments référencés et annotés réactivent à titre d'information, des projets ou ateliers artistiques déjà réalisés par les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques, les années passées. Ces documents, fiches et dossiers sont consultables dans le classeur pédagogiques fournis aux BCD des écoles en 2004 et téléchargeables sur le site de la Ville du Mulhouse ou de l'expérience de l'art sur le site du CDDP 68.

Métamorphoses animales

Insectozaures / *projet artistique n°4.*
Hybrides / *dossier pédagogique 2006-2009*
Animaux hybrides / *fiche pratique d'atelier n°2 et 3*
Animaux fous / *fiche pratique d'atelier n°8*

Dragons, méli-mélo...

Métamorphoses végétales

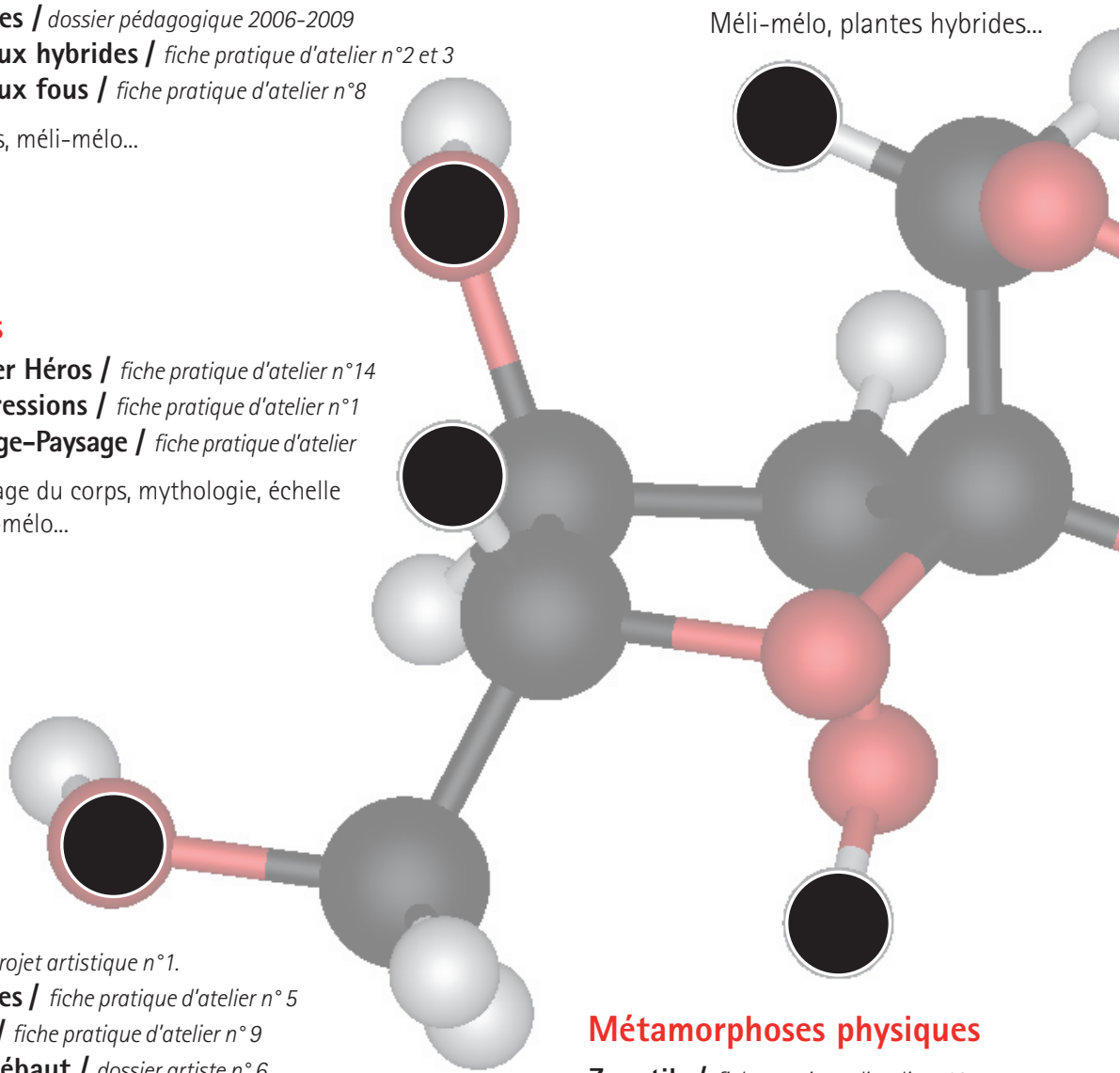
Land Art / *projet artistique n°2*
Monstr'oplantes

Méli-mélo, plantes hybrides...

Métamorphoses humaines

Super Héros / *fiche pratique d'atelier n°14*
Expressions / *fiche pratique d'atelier n°1*
Visage-Paysage / *fiche pratique d'atelier*

Paysage du corps, mythologie, échelle Méli-mélo...



Métamorphoses des mots

Abcdaire / *projet artistique n°1.*
Monogrammes / *fiche pratique d'atelier n° 5*
Calembours / *fiche pratique d'atelier n° 9*
G. Collin-Thiébaut / *dossier artiste n° 6*

Calligramme, anagramme, homophone, codes secrets, méli-mélo, détournement de lettres...

Métamorphoses physiques

Zooutils / *fiche pratique d'atelier n°8*
Insectes de compagnie / *projet artistique n° 5*
Ustensiles en majesté / *fiche pratique n° 12*
Si j'étais un... / *fiche pratique d'atelier n° 4*
Traces / *dossier pédagogique 2004*
Spoerri / *dossier artiste n° 4*

Détournement, recyclage, changement d'échelle, statut des œuvres, sons, méli-mélo...

Métamorphoses des *Vacances artistiques à la Fonderie*

Projet artistique de 15h proposé sur une semaine de vacances de 14h à 17h.
Pour les enfants de 5 à 12 ans.
Ateliers limité à 15 enfants.
Tarif : 75 euros

Vacances de la Toussaint 2011
- *Sylvette Ardoino, plasticienne*

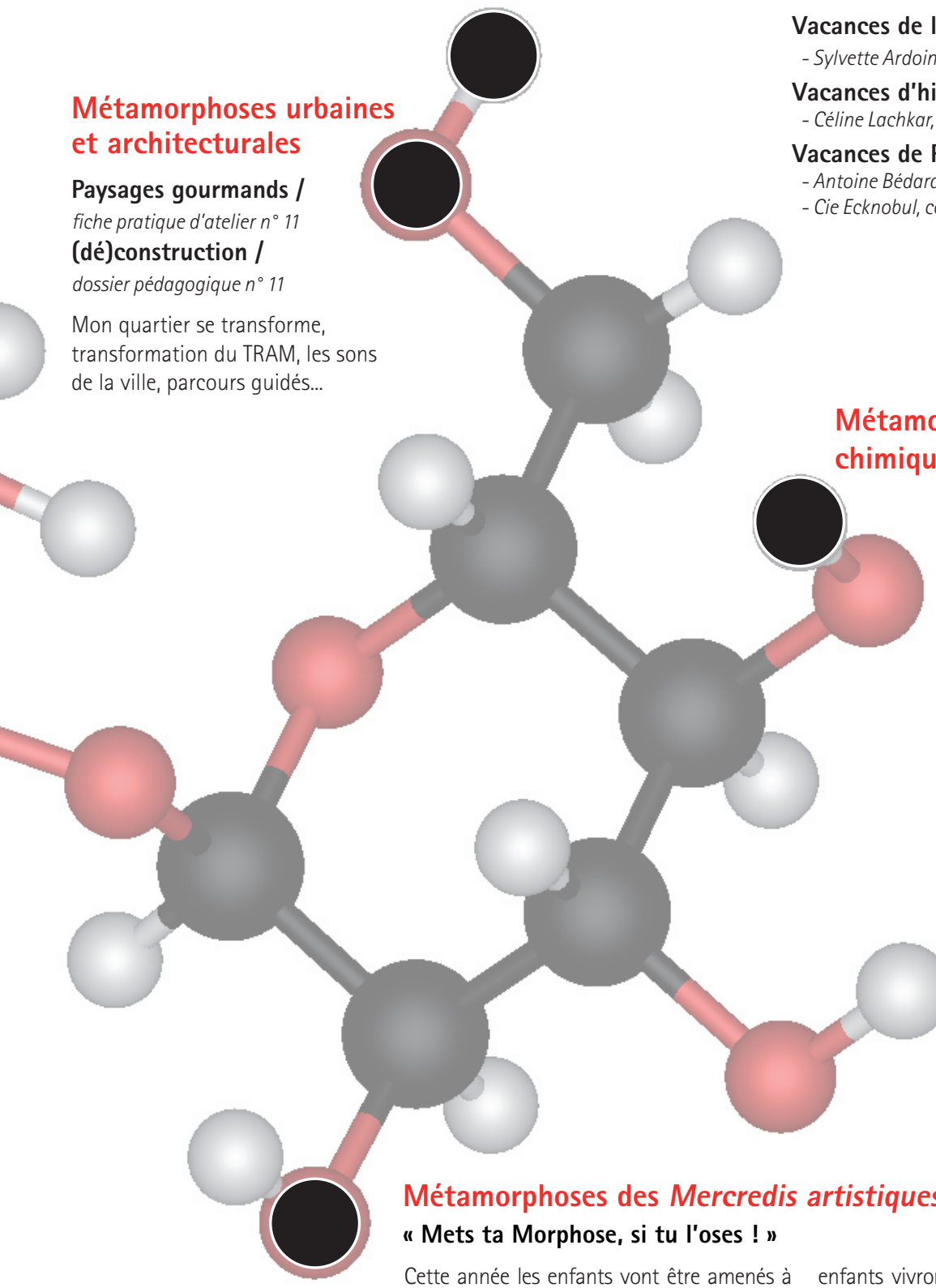
Vacances d'hiver 2012
- *Céline Lachkar, plasticienne*

Vacances de Pâques 2012
- *Antoine Bédard, plasticien*
- *Cie Ecknobul, comédiens*

Métamorphoses urbaines et architecturales

Paysages gourmands /
fiche pratique d'atelier n° 11
(dé)construction /
dossier pédagogique n° 11

Mon quartier se transforme, transformation du TRAM, les sons de la ville, parcours guidés...



Métamorphoses chimiques

Plats et recettes hybrides /
projet artistique

Gâteaux, recettes, goûts, alchimie...

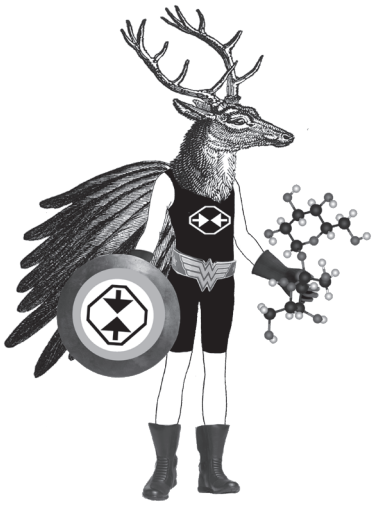
Métamorphoses des *Mercredis artistiques à la Fonderie*

« Mets ta Morphose, si tu l'oses ! »

Cette année les enfants vont être amenés à découvrir et exploiter les différentes facettes de la métamorphose. De la mythologie à nos héros modernes, de l'hybride aux accessoires magiques, de rencontres en découvertes, les enfants vivront de drôles de situations à la Fonderie. Des expériences scientifiques et artistiques extraordinaires les amèneront à opérer leur propre métamorphose.

Projet artistique proposé sur 15 mercredis de 14h à 16h, du 14 septembre 2011 au 18 janvier 2012.
Pour les enfants de 5 à 12 ans. Ateliers limité à 14 enfants.
Tarif : 120 euros

3- Formations pédagogiques



Super Héros

Enseignants mulhousiens

Dans le cadre des animations pédagogiques en Arts visuels à l'attention des enseignants, initiées par les IEN de Mulhouse, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques du Pôle Education et Enfance et le Conseiller Pédagogique en Arts Visuels proposent d'initier des pratiques artistiques autour de l'idée de «**Super Héros**».

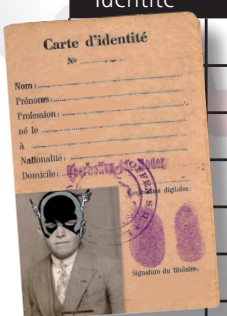
Devenons des Super Héros, voilà posées des métamorphoses qui nous sont bien familières. En partenariat avec les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques, nous mettrons en oeuvre des formations pédagogiques à l'attention des enseignants de la Ville de Mulhouse. Les super Héros vous permettront de développer des projets dans les classes qui seront exposés aux Ateliers Pédagogiques d'arts Plastiques à la Fonderie.
Jean-Jacques Freyburger, *Conseiller Pédagogique en Arts Visuels, Education Nationale*

Responsables de sites périscolaires de Mulhouse et de m2A

Pour cette année 2012, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent à tous les enfants inscrits dans les périscolaires mulhousiens de participer à un atelier de Super Héros. Pour les périscolaires éloignés de la m2A, les APAP mettront en oeuvre des formations à l'attention des responsables et animateurs. Ces formations donneront lieu à une valorisation en fin d'année mutualisant les productions faites sur les sites respectifs et les projets artistiques réalisés avec des artistes professionnels invités.

Démarches

Faire émerger les invariants autour de la création de personnages en mettant en avant :
- l'état initial du Super Héros (souvent quelqu'un de banal),
- ce qui a provoqué le changement, ou la découverte de cette potentialité de changement
(une rencontre, un gène, un objet, une potion...),
- motivation de la transformation (vengeance, recherche de vérité, sauver le monde, gagner le cœur de son aimée, tuer les méchants...),
- les transformations : physique, du caractère...
- les moments de la transformation (le soir...), la durée...
- le retour à la normale (re-transformation),
- les lieux de la transformation en Super Héros,
- le contexte social, économique, environnemental, politique du changement en Super Héros,
- les pouvoirs (changer les objets regardés, amplifier ses forces, voler...),
- les accessoires du pouvoir (une bague, une épée...),
- le logo du Super Héros,
- le « déguisements » du Super Héros,
- les moyens de déplacements (super pouvoir, super voiture...)
- le masque du Super Héros,
- les couleurs du Super Héros.



Identité	Origine	Costume	Accessoire	Symbole	Objectifs	Pouvoirs
	extraterrestre	cape	ceinture	monogramme	sauver la planète	voler
	potion	loup / masque	bracelets	éclair	faire le bien	rapide
	morsure	Casque / haume	bouclier	lettre	sauver les hommes	vue laser
	accident	cuirasse / armure	diadème	chiffre	protéger	invisible
	irradié	tee-shirt	lasso fouet	animal	éviter les injustices	se métamorphoser
	expérimentations	collant	bijoux	plante	sauver la paix	voyager dans le temps
nom	divine	bottes	lunette	étoile	arrêter les voleurs	élastique
prénom	mythologique	combinaison	lance toile	planète	empêcher les crimes	maîtrise 4 éléments
taille	naissance	muscle	montre	objet	arrêter les catastrophes	se téléporter
famille	objet magique	couleurs	ailes/ griffes	dessin	protéger l'environnement	lire pensées voir l'avenir
métier	...	...	...	...	...	...

Fiche pratique Super Héros

Cette treizième fiche tirée de la collection «Pratique d'atelier» proposée par les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques permet aux enfants de créer facilement des Super Héros. Munie d'un mode d'emploi, d'un lexique, de références artistiques et culturelles, la fiche fournit aussi une banque d'images à découper.
Par découpage, collage et dessin, les enfants vont réaliser leurs Super Héros qui seront à mettre en perspective avec l'ensemble de la classe ou du groupe.
Des prolongements sont indiqués pour que l'enfant approfondisse et développe cette activité par de l'écrit, du volume etc.
Fiche à télécharger...

Jeu Super Héros

Ce jeu de carte créé par les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques va permettre aux enfants de dessiner des Super Héros en piochant au hasard dans les 7 familles de cartes, les différents caractères constitutifs du Super Héros (pouvoir, accessoire, costume, couleur...).
Ce jeu de carte se joue seul ou à plusieurs et permet d'infinies combinaisons afin d'inventer un Super Héros personnalisé.
Jeu de cartes à télécharger...

Prolongements et valorisations

- réaliser des costumes en détournant de vieux vêtements, en les réalisant en papier ou carton.
- réaliser l'univers des Super Héros en maquette, villes, environnement, cache secrète etc.
- réaliser les accessoires des Super Héros en carton.
- réaliser une ville imaginaire en carton ou en détournement d'objets afin de faire évoluer ses Super Héros.
- réaliser une histoire mettant en scène les Super Héros créés.
- intégrer des Super Héros dans des tableaux de la collection du Musée des Beaux-Arts de Mulhouse.

Les productions réalisées lors des formations pédagogiques seront exposées aux Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques d'avril à mai 2012.

A l'origine des Super Héros

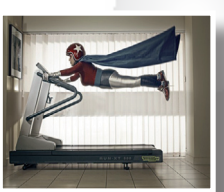
Si le terme «héros» est devenu si fréquent dans notre culture, c'est en vertu d'un rapport plus ou moins étroit avec son sens originel et avec la stratégie de rêverie qui l'a suscité. Sur l'extension des applications de ce mot, le Dictionnaire de la langue française de Littré est éloquent :

Héros

1. Nom donné dans Homère aux hommes d'un courage ou d'un mérite supérieurs, favoris particuliers des dieux, et dans Hésiode à ceux qu'on disait fils d'un dieu et d'une mortelle ou d'une déesse et d'un mortel.
2. Ceux qui se distinguent par une valeur extraordinaire ou des succès éclatants à la guerre.
3. Tout homme qui se distingue par la force du caractère, la grandeur d'âme.
4. Terme de littérature. Personnage principal d'un poème, d'un roman.
5. Le héros d'une chose, celui qui y brille d'une manière excellente en bien ou en mal...
6. Le héros du jour, l'homme qui, en un certain moment, attire toute l'attention du public.

Du héros grec, qui au sens strict est un être à demi-divin, lumineux, surclassant les êtres du commun, au protagoniste du western ou à l'idole du sport, subsiste une parenté, même si celle-ci s'avère parfois lointaine. C'est que tous procèdent d'une rêverie fondamentale de l'humanité, qu'il est important de mettre en pleine lumière, tant elle anime – aujourd'hui encore – un grand nombre de nos représentations.
C'est au début du XX^{e} siècle que commença de s'imposer à l'attention un phénomène étrange : sans qu'on puisse parler, comme on l'avait fait longtemps, d'influence entre les cultures, un peu partout sur la planète avaient surgi dès la plus haute Antiquité des récits dont les ressemblances désormais sautaient aux yeux, les «vies de héros», de surhommes, d'êtres à mi-chemin de la condition des dieux et de la vie humaine ordinaire. Deux sciences nouvelles, la psychanalyse et son aînée d'un siècle, la mythologie, se croisèrent pour rendre compte de ces permanences. L'étude décisive fut signée par un disciple de Freud, Otto Rank, qui publia en 1909 son Mythe de la naissance du héros. À partir de là se succédèrent de nombreux ouvrages, dont les plus illustres furent ceux de Joseph Campbell (1949), de Charles Baudouin (1952), de Carl-Gustav Jung (1953), de Gilbert Durand (1961) et de Jan de Vries (1963).

Extrait du site de la B.N.F. Paris



Super Mamika, S. Goldberger

Batman, A. warhol

Références

Montrer des références : images de Super Héros dans la BD puis montrer des extraits de films...
S'appuyer sur des œuvres d'art contemporain mettant en scène des Super Héros.
Explorer l'univers du livre jeunesse.

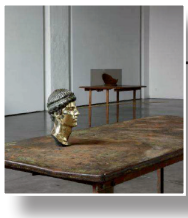
Hospice, Gilles Barbier

Hospice (Détail)

Thunderbunny, Erro

Superman, A. warhol

Références artistiques locales



L'espace nu
Benoît Maire

2011

Le XXIe siècle

2003

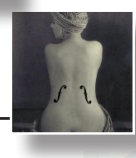
Hospice
Gilles Barbier

Superman
Jerry Siegel
Joe Shuster

1938

Le XXe siècle

1924



Le violon d'Ingres
Man Ray

1917

Urinoire / ready Made
Marcel Duchamp

1900

1900

Flore et Zéphyr
William Bouguereau

1875

1881

Araignée qui pleure
Odilon Redon

Le XIXe siècle

1800

1800

Prise de la Bastille 1789

Autoportrait en Majesté
Jean Gaspard Heilmann

Autoportrait à l'Atelier
Jean-Gaspard Heilmann

vers 1750

Références artistiques mondiales

1700

1700

Saint-Georges terrassant le dragon
Anonyme Allemand

1600

1600

1598

Tête de Méduse,
Le Caravage

Les Temps Modernes

1504

Le Jardin des délices
Jérome Bosh

1600

1500

1490

Découverte de l'Amérique par Christophe Colomb-1492

Le Moyen-Age

1400

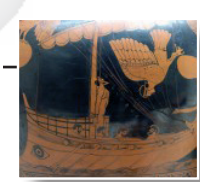
1200

Tymban de la façade, les enfers
Sainte-Foy de Conques

0 J-C

l'Antiquité Gallo-Romaine

480



Ulysse et les sirènes

400 avant J-C

La Préhistoire

4- Histoire des arts

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain. Ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque, une aire géographique (sur la base des repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire et en géographie), une forme d'expression (dessin, peinture, sculpture, architecture, arts appliqués, musique, danse, cinéma) et le cas échéant, une technique (huile sur toile, gravure...), un artisanat ou une activité créatrice vivante.
L'enseignement de l'Histoire des arts s'articule autour des cinq périodes historiques du programme d'histoire. Il prend en compte les six grands domaines artistiques.

Des pratiques régulières et diversifiées et des références aux œuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'Histoire des arts.

Pour en savoir plus

L'Histoire des Arts
http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/hda/index.htm

Cahier personnel d'Histoire des arts
http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/cphda/index.htm

5- Ressources locales et contacts

Ville de Mulhouse

Vous trouverez ci-dessous parmi ces ressources mulhousiennes, les activités et actualités pouvant vous aider à enrichir votre projet Métamorphose(s).

Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques

16 rue de la Fonderie, 68100 Mulhouse
Tél. 03 69 77 77 38
Contact : cyrille.saint-cricq@mulhouse-alsace.fr

Dossier pédagogique Métamorphose(s)
Fiches pratiques d'atelier
jeu
Projets artistiques et formations (cycle 2 et 3) *sur RDV.*

Musée des Beaux-Arts

4 place Guillaume Tell, 68100 Mulhouse
Tél. 03 89 33 78 11
Contact : cecile.vincent@mulhouse-alsace.fr

Exposition Bernard Latuner
Péplum
Tableaux : Flore et Zéphyr, Autoportraits
Jeu et imagier
Visites guidées et ateliers (cycle 1, 2 et 3) *sur RDV.*

Musée Historique

Place de la Réunion (Hôtel de Ville), 68100 Mulhouse
Tél. 03 89 33 78 17
Contact : cecile.vincent@mulhouse-alsace.fr

Sculpture Saint Georges
Sculpture Licorne
Enseigne Hybride
Visites guidées et ateliers (cycle 1, 2 et 3) *sur RDV.*

La Kunsthalle, la Fonderie

16 rue de la Fonderie, 68100 Mulhouse
Tél. 03 69 77 66 47
Contact : emilie.george@mulhouse-alsace.fr

Exposition Benoît Maire
Bientôt le métal entre nous sera changé en or
Visites guidées et ateliers (cycle 2 et 3) *sur RDV .*

Les Espaces Verts

45 avenue du Repos, 68100 Mulhouse
Tél. 03 89 32 68 70
Contact : eleonore.jeanditpannel@mulhouse-alsace.fr

La vie de la fleur, de la graine à la plante
Visites guidées et ateliers (cycle 1, 2 et 3) *sur RDV.*

ZOO de Mulhouse

Service Education et Information (S.E.I.)
51 rue du jardin zoologique, 68100 Mulhouse
Tél. 03 69 77 65 70
Contact : sei.zoo-mulhouse@mulhouse-alsace.fr

L'automne, les transformations de la flore et de la faune,
Loup, y es-tu ? *(maternelle et élémentaire).*
Maison de l'éclosion
Visites guidées et ateliers.

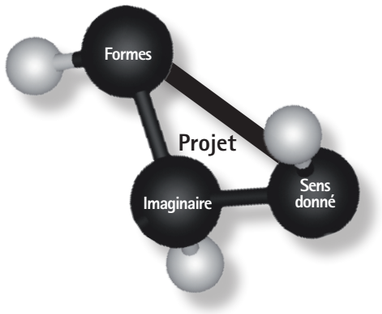
S.I.V.O.M

25 avenue du Président Kennedy, 68100 Mulhouse
Tél. 03 89 43 21 30
Contact : h.rachik@sivom-mulhouse.fr
b.girardin@sivom-mulhouse.fr

Sensibilisation au tri et collecte des déchets
Anim'Ecole *CE1, CM1 et CM2*
Jeux
Livret pédagogique
Fabrication de papier
Ateliers (maternelle et cycle 2 et 3) sur RDV et projets.

6- Exemple de projet artistique

Cet exemple de projet artistique montre qu'il est possible d'enrichir des pratiques artistiques proposées aux enfants en créant un parcours parmi des partenaires ou structures voisines.
Les visites permettent de découvrir et d'apprendre, d'observer et de devenir acteur. Les visites proposent leur propre objectifs plastiques et chaque visite invitera les enfants à réinvestir en classe ou au périscolaire ce qu'ils ont vu.
La finalité ici d'un projet artistique est de travailler l'imagination par l'hybridation d'éléments réels et de donner du sens (grâce aux parcours) aux productions qui vont être réalisées.



Objectifs du projet

- développer l'imaginaire à travers l'hybridation,
- expérimenter des matériaux et des supports et les réinvestir dans une nouvelle production.
- combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en trois dimensions
- travailler les cycles de transformation

1- Projet de départ

Qui grimpent, tournent, rampent et colonisent la nature, loin de la seule fonction décorative ? Les plantes. Polymorphes par nature de l'éclosion au bourgeon, elles ne cessent de se métamorphoser. Couleurs, formes, tailles et symboliques se transforment aux grés des saisons et des idées.

Elles savent se parer d'atouts pour attirer les hôtes, étendre leurs pieds pour se propager et se retirer pour survivre au froid. Affamées, coquettes, odoriférantes, discrètes ou envahissantes, presque animales, elles revêtent toutes nos qualités. Elles prennent de multiples formes et l'homme s'amuse à les transformer; il greffe, hybride, cultive et poétise.
Elles se prêtent facilement au jeu de notre imagination, ils ne nous restent qu'à en faire de nouvelles espèces prêtes à nous envahir mais loin d'être inoffensive, elles montrent les dents ! Créer votre **Monstr'oplante**, un végétanimal de compagnie, attention plante méchante !

2- Espaces Verts

Visite des serres
Sensibiliser les enfants au monde végétale
Apprentissage des cycles de croissance
Objectifs plastiques
Dessin d'observation, croquis de plantes
Photographie

3- Zoo

Visite des carnassiers
Sensibiliser les enfants au monde animal
Définir les caractéristiques de ces animaux (pelage, crocs, couleurs...)
Apprentissage des modes de vie
Objectifs plastiques
Dessin d'observation, croquis
Photographies

4- SIVOM

Initiation au triage des déchets et recyclage
Sensibilisation aux différents cycles de la transformation des objets
Objectifs plastiques
Transformation et détournements des matériaux, objets, formes...

Technique 1
Dessin

Technique 2
Photographie
Photogramme

Technique 3
Détournement
Assemblage
Collage

5- Finalisation du projet

Mise en pot des productions individuelles
Réalisation d'un fiche identité de la plante
Réalisation d'une exposition

6- Valorisation

Réalisation d'un serre fantastique regroupant toutes les plantes.
Réalisation d'une édition